PC FUTBOL

El programa de fútbol más completo para ordenadores PC y compatibles — 2.500Ptas

TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA

Con los comentarios de MICHAEL ROBINSON.

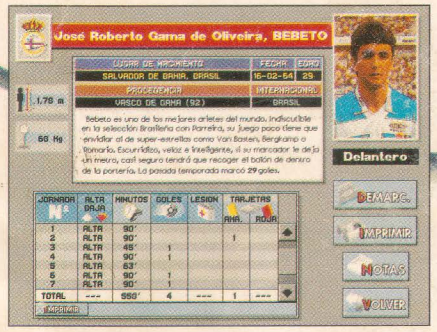
Michael Robinson

REQUIERE PC 286 o superior con 640 K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.

INCLUYE disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, gráficos, digitalizaciones, efectos sonoros y músicas.

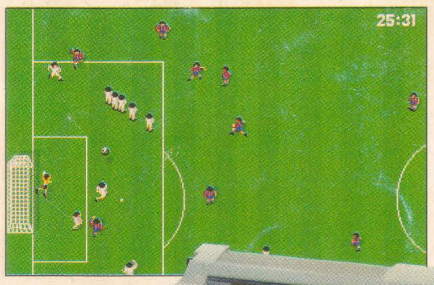
Disquete 3'5 HD en el interior

PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



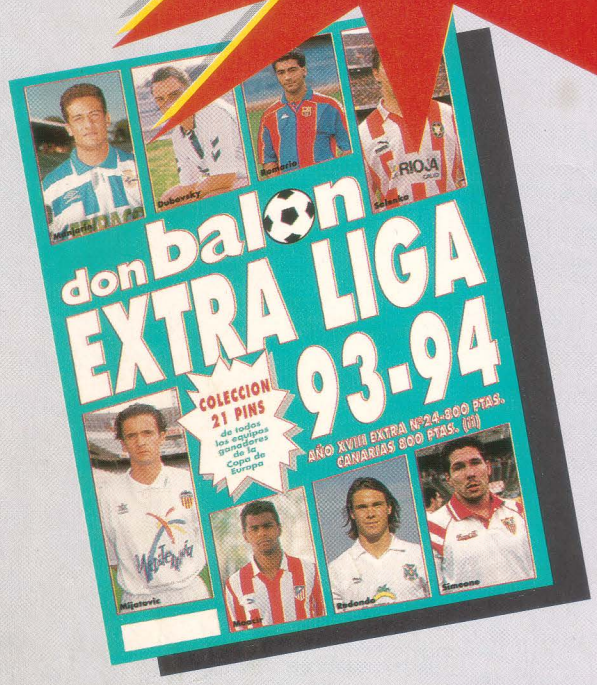
Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...

Decide alineaciones, tácticas y fichajes.

Juega al fútbol con el ordenador o tus amigos.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

SUSCRIPCION Y REGALO



Por la suscripción durante un año a la revista **DON BALON** (52 números) recibirá este magnífico cronómetro deportivo. (Sólo suscripciones nacionales).
.....además le entregamos totalmente gratis el **EXTRA LIGA** de **FUTBOL 93-94** con todas las fotos de las plantillas y jugadores de 1ª y 2ª división.

LA REVISTA LIDER EN EL MUNDO DEL FUTBOL

Nombre.....Calle.....Nº.....
Población y CP.....Provincia.....
Autoriza a cargar en mi cuenta nº.....los rceibos que por pesetas.....
presente al cobro de **DON BALON** de acuerdo con este pedido.
Caja o Banco.....Agencia nº.....Dirección.....
Firma del titular:

Enviar a: EDITORIAL DON BALON S.A.
Avda. Diagonal 435, 1º 2ª
08036 BARCELONA
Tel: (93) 209.20.00

FORMA DE PAGO (Descuentos incluidos)

☐ Cheque o Recibo bancario ☐ Giro Postal ☐ Trans. Bancaria B. Mercantil de Tarragona Ag. 18 de Barcelona - c/c 30718-6

	ANUAL	BIANUAL (Deducido 10% Dto.)
ESPAÑA	13.000 Pts	23.400 Pts.
PORTUGAL	15.860 Pts.	29.120 Pts.
EUROPA	23.660 Pts.	44.720 Pts.
RESTO MUNDO	28.860 Pts.	55.120 Pts.

SUMARIO

EDITORIAL	3
LA FIGURA DE MICHAEL ROBINSON	4
1.- REQUISITOS DEL SISTEMA	5
2.- INSTALANDO PCFÚTBOL EN EL DISCO DURO	5
3.- CARGANDO PCFÚTBOL	7
4.- PROTECCIÓN POR MANUAL	7
5.- MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™	7
6.- MENÚ PRINCIPAL	7
7.- BASE DE DATOS INTERACTIVA	8
8.- SEGUIMIENTO DE LA LIGA 93/94	10
9.- ACTUALIZACIÓN DE LA BASE DE DATOS Y DEL SEGUIMIENTO DE LA LIGA.	10
10.- CÓMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL	12
11.- PARTIDO AMISTOSO	14
12.- LIGA ARCADE	14
13.- LIGA ENTRENADOR	14
14.- LIGA MANAGER	17
15.- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	18

EDITORIAL

Cuando termine la Liga 93/94, DINAMIC habrá cumplido su décimo aniversario dedicado a la producción profesional de software de entretenimiento en nuestro país.

En estos 10 años nunca nos habíamos planteado un proyecto con tantos retos. PCFÚTBOL no sólo muestra los más modernos enfoques, sino que deja planteadas las líneas maestras de lo que va a ser el entretenimiento electrónico durante los próximos años.

Tecnología multimedia-interactiva, conexión "on line", vídeo controlado por el ordenador, sonido digital... cuando en los próximos meses esté disponible la versión CD-ROM podremos decir que una nueva etapa acaba de comenzar.

Aparte de su componente tecnológico, hemos querido que en PCFÚTBOL tengan cabida todos los usuarios de ordenadores PC. Y la mejor manera es dejando al usuario que decida; desde un partido amistoso como jugador al control total de un club, incluyendo todos los pasos intermedios.

Nos gustaría resaltar a los aficionados, a los estudiosos del fútbol y a los profesionales de la información deportiva, que gracias a las actualizaciones, PCFÚTBOL se convierte en una potentísima base de datos de la LIGA 93/94. Es una información exhaustiva, fácil de recibir y consultar y que puede ser comparada gráficamente, facilitando su análisis en profundidad. Os invitamos desde aquí a que sea vuestra herramienta de trabajo.

También queremos aprovechar estas líneas para agradecer a Michael Robinson su excepcional trabajo. A todos nos dejó sorprendidos con sus amplios conocimientos y sus certeros análisis de lo que es el FÚTBOL.

Para finalizar, y como ya es costumbre, os animamos a que seáis nuestros mejores críticos y a escribirnos con sugerencias para mejorar. Con vuestra ayuda la versión 3.0 será mucho más interesante.

La figura de Michael

Michael Robinson es, hoy en día, tan seguido y admirado como comentarista futbolístico que no necesita presentación alguna.

Estrella televisiva del programa deportivo líder en audiencia y comentarista futbolístico para la Cadena SER y CANAL +, sus apreciaciones son aceptadas por todos: público, periodistas, entrenadores, jugadores, presidentes...

"No quiero poner a parir a mi raza, pero los españoles sois gente muy simpática y convivir con vosotros es un placer".

Nadie pone en duda su sabiduría futbolística. Además, su buen humor y su descaro le han convertido en uno de los personajes más populares del país. Tanto, que su pasado como futbolista es poco conocido para muchos de sus actuales admiradores, a pesar de ser una de las figuras fundamentales del fútbol británico y europeo de la pasada década: campeón de la Copa de Europa en 1984, internacional por Irlanda en numerosas ocasiones y ariete del mejor equipo del mundo de principios de los ochenta, el Liverpool de los ya míticos Grobbelar, Whelan, Dalglish, Sammy Lee, Souness y Rush.

Bobby Charlton

Y, curiosamente, su brillante carrera como delantero centro comenzó gracias al mejor ariete que ha tenido jamás el fútbol inglés: "Bobby Charlton aterrizó en mi casa un día para llevarme al Preston, equipo del que era entrenador- jugador. Yo tenía quince años y estaba en pijama. Después fiché por el Manchester City en lo que fue el traspaso récord del fútbol inglés, luego por el Brighton, Liverpool, Queen`s Park Rangers y Osasuna".

Al echar un vistazo a semejante hoja de servicios lo único que puede faltar es un equipo como el Real Madrid, Barcelona o alguna escuadra italiana: "tuve que elegir entre el Pisa y el Osasuna. Y la verdad es que todavía no sé por qué me fui al Osasuna, ya que en Pisa me daban mucho más dinero. Pero algo me dijo que me fuera a Pamplona y yo creo que pasamos un buen rato. En cuanto al Real Madrid o Barcelona, me habría encantado jugar allí, pero nunca me hicieron una oferta".

Otra curiosidad que surge en la figura de Michael Robinson es cómo pudo enfundarse la camiseta verde de Irlanda un inglés incurable como él: "fue culpa de mis padres. Tengo pasaporte irlandés. Además, con 19 años hice algo de lo que siempre me he arrepentido: fui segundo máximo goleador de Primera en el Brighton con 23 goles, la mitad de los que marcó el equipo entero. Esa temporada el seleccionador inglés sólo me convocó como reserva del equipo B. Me cogí tal mosqueo que decidí irme a jugar con Irlanda. En ese momento yo no me podía imaginar que iba a terminar en el Liverpool ganando la Copa de Europa. De todas formas, cambiaría todas mis apariciones con Irlanda por cinco minutos de suplente en Wembley con Inglaterra".

"Si a mis cualidades hubiera unido la pierna de Michel ahora estaría en una mansión de las Seychelles".

Terminada su carrera profesional, y con sus conocimientos futbolísticos de sobra demostrados, mucha gente espera ver a Robin en el banquillo de algún equipo siguiendo la estela de Jorge Valdano. Y ofertas le sobran. Hasta cinco equipos se dirigieron a él la temporada pasada requiriendo sus servicios y los cinco obtuvieron la misma respuesta: "no pienso ser entrenador. Yo sé sobre fútbol porque toda la vida he sido un jugador muy torpe y eso me ha obligado a saber bien de qué va esto. Siempre digo que nunca habría cruzado una calle para ver jugar a Michael Robinson. De todas formas, si a mis cualidades de lucha y entrega le hubiera sumado la pierna de Michel ahora no estaría aquí sino en una mansión en las Seychelles".

Campeón de Europa

En cuanto a títulos, el más importante de su carrera deportiva fue la Copa de Europa ganada en Roma el 30 de mayo de 1984. En aquel partido Robinson salió sustituyendo a Kenny Dalglish y el Liverpool acabó ganado a los anfitriones de la Roma por 5-4 en los penalties. Intentando descubrir lo que sintió nos sorprendió a todos: "sentí mucha tristeza. Me

Robinson

di cuenta de que lo único que habíamos hecho era cumplir con nuestra obligación. En el Liverpool ganar es un hábito y para eso nos pagaban. Una vez Souness me dijo que las camisetas de los rivales del Liverpool no se mojaban de sudor, sino de las lágrimas de su escudo. También me dijo que el Liverpool, más que ganar partidos, lo que tenía que hacer era masacrar a los rivales. Esa mentalidad se me contagió y dejé de disfrutar jugando al fútbol. Nuestra obligación de ganar era tan grande que casi no podía dormir por las noches".

España

Otra de las cosas que más curiosidad despierta en la figura de Michael Robinson es su perfecta adaptación a la sociedad española. Alguna vez comentó en broma que le encantaba la cantidad de "tacos" que existen en castellano, aunque esa, claro está, no es la razón: "la razón sois vosotros, los españoles. Sois gente abierta, simpática y alegre. Los ingleses somos mucho más fríos y, aunque no quiero poner a parir a mi raza, convivir con los españoles es un placer. Sois bohemios y soñadores. Estáis en las nubes como Don Quijote... ¡ qué listo era Cervantes !. Llevo aquí tantos años que no sé si mi hijo se siente inglés o español; tengo que preguntárselo".

"Cambiaría todas mis apariciones con Irlanda por cinco minutos de suplente en Wembley con Inglaterra".

Ordenadores

Tras esta aparición en PC FÚTBOL podría pensarse que Robin pasa sus ratos libres machacando un teclado en el sótano de casa. Nada más lejos de la realidad. Sólo pronunciar la palabra ordenador le hace poner cara de extrañeza: "¿Un ordenador yo? Pero si ni siquiera llevo cordones en mis zapatos de lo torpe que soy".

En cuanto a su futuro televisivo y radiofónico Robin tiene muy claro que, al menos de cara al público, no le queda mucho tiempo: "mi trabajo es flor de un día. Soy como un juguete nuevo que gusta mucho al principio pero que luego acaba por hartar y soy consciente de ello".

Para terminar, Robin nos lanzó un pronóstico liguero y un deseo que espera ver cumplido: "si no hay sorpresas y todo se desarrolla con normalidad estoy seguro que el Barcelona volverá a ganar la Liga. Pero, mientras eso ocurre, jugad la vuestra propia y deleitaros con PCFÚTBOL".

Gaby Ruiz Tejedor

1 REQUISITOS DEL SISTEMA

- ✓ Ordenador PC con procesador 286 (AT) ó superior.
- ✓ 386 ó superior recomendado.
- ✓ 640K de memoria RAM.
- ✓ Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad (1.44MB).
- ✓ Disco duro con al menos 5 MB libres.
- ✓ Tarjeta gráfica VGA ó superior.
- ✓ Sistema operativo DOS 3.0 ó superior.
- ✓ DOS 5.0 ó 6.0 recomendado.
- ✓ Tarjeta de sonido Sound-Blaster recomendada.

2 INSTALACIÓN Y DESINSTALACIÓN EN EL DISCO DURO

INSTALACIÓN

1.- Enciende el ordenador y espera a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.

2.- Introduce el disquete de **PCFÚTBOL** en la unidad de 3,5 pulgadas.

3.- Selecciona el cursor A> ó B> dependiendo del nombre que tengas asignado a la disquetera de 3.5 pulgadas; para ello debes teclear A: ó B: desde el cursor en C> y pulsar ENTER.

4.- Desde el cursor en A: ó B: teclea:

INSTALAR ...y pulsa ENTER

INSTALADOR PCFÚTBOL

Selecciona la opción instalar; una barra indica la evolución del proceso y nos informa cuándo está completado con éxito.

PCFÚTBOL queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio PCFUTBOL. Si quieres elegir otra unidad de disco duro, por ejemplo la D, u otro directorio o subdirectorio, deberás seleccionar las opciones CAMBIAR UNIDAD o CAMBIAR DIRECTORIO y teclear la nueva unidad y el nuevo directorio respectivamente.

IMPORTANTE

El directorio abierto tras la instalación es **PCFUTBOL**, sin espacio entre **PC** y **FUTBOL**.

Si instalas el programa en un directorio distinto a PCFUTBOL cuando quieras desinstalarlo o cargarlo desde ese directorio.

En este caso debes seguir las instrucciones de desinstalación y carga que aparecen a continuación sustituyendo PCFUTBOL por el nombre del directorio que hayas utilizado.

MENSAJES DE ERROR

El instalador de **PCFÚTBOL** nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tienes cualquier problema a la hora de instalar **PCFÚTBOL** no dudes en llamar a nuetro servicio de asistencia técnica.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

Finalizado el proceso de instalación aparece la pantalla de configuración del sistema que detecta las capacidades de tu equipo para aprovecharlas al máximo. Selecciona la opción **PCFÚTBOL** y entra en el programa.

Cambiar la configuración del sistema

Si queremos modificar la configuración del sistema dispones de las siguientes posibilidades:

1.- Con o sin música en tarjetas Sound-Blaster.

2.- Sin efectos sonoros, con efectos a través del PC speaker (altavoz interno) o tarjeta Sound-Blaster.

3.- Elección de los puertos de la Sound-Blaster.

Para acceder a la pantalla de configuración una vez instalado **PCFÚTBOL** debes ir al directorio **PCFUTBOL**, para lo cual, desde el cursor C> teclea:

CD PCFUTBOL ....y pulsa ENTER

Una vez en el directorio **PCFUTBOL** teclea:

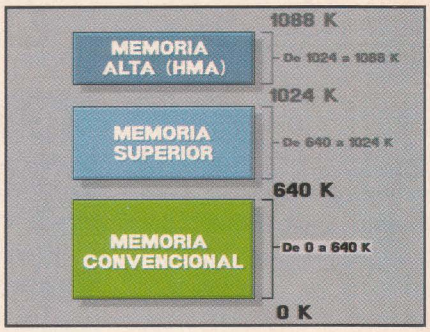
SETUP ....y pulsa ENTER

En la pantalla debes moverte con los cursores de izquierda y derecha y seleccionar con los cursores de arriba y abajo.

MEMORIA CONVENCIONAL INSUFICIENTE

Los ordenadores PC (286 ó superiores) disponen de 640K de memoria convencional, utilizada por el sistema operativo, los programas residentes y los controladores (drivers de ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM, etc.) ocupando memoria que reducen los 640K originales.

PCFÚTBOL utiliza memoria convencional para instalarse. Si tu ordenador no dispone de la suficiente memoria convencional el programa te lo indica en la pantalla de configuración del sistema.



Situar el sistema operativo en la memoria alta.

Si dispones de MS DOS 5.0 ó 6.0 puedes situar el sistema operativo en memoria superior (aquella entre los 640K y los 1024K) dejando así más memoria convencional libre para **PCFÚTBOL** y otros programas.

Es conveniente que consultes el manual de tu sistema operativo para realizar esta operación. Es sencilla y útil de aprender para este y otros programas.

Crear un disquete de arranque

Si dispones de versiones anteriores del sistema, puedes crear y utilizar un disco de arranque:

1.- Enciende el ordenador y espera a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.

2.- Introduce un disquete virgen en la unidad A de tu sistema, ya sea de 3,5 o de 5,25 pulgadas.

3.- Desde el cursor en C> teclea:

FORMAT A: /S y pulsa ENTER.

4.- Acabado este proceso ya tienes un disquete de arranque.

5.- Inicializa el ordenador con el disquete de arranque en la disquetera.

6.- Aparece el cursor en A>, para situarlo en C> teclea:

C: **y pulsa ENTER.**

Para conseguir los **:** debes pulsar las teclas Ñ y SHIFT simultáneamente.

7.- Sigue las instrucciones de carga del punto 3 de la revista.

ASISTENCIA TÉCNICA

Para cualquier consulta o problema relacionado con la instalación de **PCFÚTBOL** no dudes en ponerte en contacto con nuestro servicio de asistencia técnica:

Teléfono: (91) 654 61 75
Horario: Lunes a Viernes de 6:00 a 8:00 P.M.

DESINSTALACIÓN

Para desinstalar **PCFÚTBOL** debes ir al directorio **PCFUTBOL**, para lo cual, desde el cursor en C> teclea:

CD PCFUTBOL ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio **PCFUTBOL** teclea:

DESINSTA ...y pulsa ENTER

El directorio **PCFUTBOL** queda borrado de tu disco duro.

3 CARGANDO PCFÚTBOL

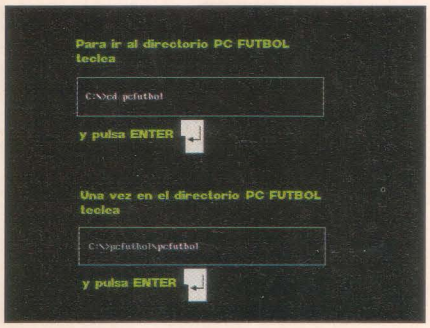
Para cargar **PCFÚTBOL** una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio **PCFUTBOL**, para lo cual, desde el cursor en C> teclea:

CD PCFUTBOL ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio **PCFUTBOL** teclea:

PCFUTBOL ...y pulsa ENTER

El programa se carga automáticamente



apareciendo el menú de la protección por manual.

4 PROTECCIÓN POR MANUAL

Antes de comenzar, el programa te pregunta por el escudo que aparece en una posición determinada de los cuadros que se encuentran en el pie de algunas de las páginas de la revista. Selecciona el escudo en la pantalla del ordenador y entra en el programa.

5 MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™

PCFÚTBOL incorpora nuestro entorno gráfico **GFX™** que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario. Todas las opciones posibles se visualizan claramente en pantalla mediante iconos. Un ejemplo:

Seleccionando este icono el ordenador realiza impresión escrita de la información de la base de datos o del seguimiento.

CON TECLADO

Para seleccionar una opción, debes pulsar la tecla de la letra que aparece escrita en rojo en el icono (en monitores monocromo aparece más clara que el resto).

Los iconos de dirección se controlan con los cursores.

En los menús, selecciona cualquiera de las opciones presionando el número que le corresponde.

CON RATÓN

Desplaza el cursor hasta el icono o menú que quieras seleccionar y presiona el boton izquierdo del ratón.

6 MENÚ PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes acceder a cualquiera de las seis grandes áreas de **PCFÚTBOL**:

1.- BASE DE DATOS INTERACTIVA

Ninguna base de datos sobre la Liga es tan completa y permite tantas posibilidades como **PCFÚTBOL**. Consulta la información de los equipos, compara los palmarés, estudia el análisis de más de 400 jugadores, introduce notas propias, recibe el comentario de Michael Robinson y realiza impresiones de cualquiera de estos datos.

2.- SEGUIMIENTO DE LA LIGA 93/94

Desde **PCFÚTBOL** es posible realizar el seguimiento completo de la temporada.

Al actualizarte recibirás información sobre los partidos de cada jornada, clasificaciones, goleadores y comentarios de Michael Robinson sobre la situación de cada equipo en las jornadas 10, 19, 27 y 38 (última).

De este modo, al finalizar la temporada dispondrás de toda la información e incidencias de la Liga, pudiéndola estudiar, comparar e imprimir.

3.- PARTIDO AMISTOSO

Juega al fútbol sin compromisos. El objetivo es pasarlo bien, lucirse o ensayar jugadas.

4.- LIGA ARCADE

La Liga está en juego y la habilidad en el control de los jugadores es tu principal arma para ganar.

5.- LIGA ENTRENADOR

Debes tomar todas las decisiones técnicas del equipo: entrenamiento, alineaciones, cambios, demarcaciones y tácticas.

A la hora del partido puedes elegir la opción RESULTADO o VISIONADO si quieres que el acierto de tus decisiones sea la clave, o la opción de partido INTERACTIVO, donde te ayudarán a vencer en conjunción con tu habilidad.

6.- LIGA MANAGER

El club está en tus manos y no es tarea sencilla. Debes tomar todas las decisiones técnicas, realizar los fichajes más adecuados y controlar las finanzas. El equipo debe alcanzar su objetivo.

MÚSICA

Desde el menú principal puedes conectar o desconectar la música seleccionando el icono MÚSICA o presionando simultáneamente las teclas CTRL y M.

Requiere tarjeta de sonido Sound-Blaster.

SALIR AL SISTEMA

También puedes abandonar el programa y salir al sistema operativo. Selecciona el icono SALIR con el ratón o pulsa la tecla ESC.

7 BASE DE DATOS INTERACTIVA

La base de datos interactiva contiene información exhaustiva de los 20 equipos de primera división en la temporada 93/94. La presentación de la información es totalmente gráfica.

PANTALLA DE SELECCIÓN

Por equipos

Aparecen los escudos de los 20 equipos. Podemos seleccionar cualquiera de ellos y pasaremos a la pantalla de presentación del club.

Por jugadores

Aparecen los 400 jugadores listados alfabéticamente pudiéndose seleccionar entre todos, los nacionales ó los extranjeros.

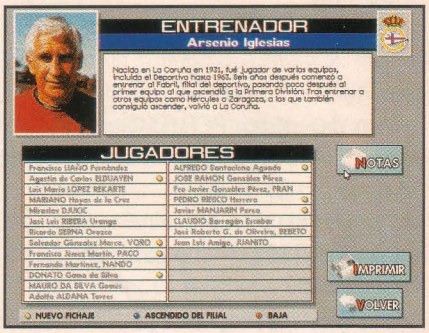
El programa ordena automáticamente desde la letra que elijamos para buscar rápidamente a un jugador determinado.

CLUB

Presenta los datos generales de cada club, su estadio y aforo, presidente, presupuesto, etc...

Desde esta pantalla accedemos a todos los datos del equipo y podemos seleccionar entre su plantilla y palmarés.

PLANTILLA



Presenta gráficamente los datos del entrenador y el análisis de los jugadores que componen la plantilla. Las fichas pueden imprimirse en papel.

SELECCIÓN

Aparece la relación de jugadores que componen la plantilla, indicando aquellos que son nuevos fichajes o ascendidos del filial.

LAS FICHAS GRÁFICAS

Selecciona cualquiera de los jugadores. Aparecerá su ficha gráfica con todos sus datos: nombre completo, equipo, lugar y fecha de nacimiento, edad, procedencia, veces internacional y demarcación.

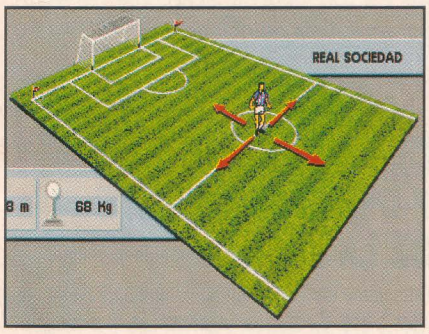
Disponemos también de información completa de la actividad del jugador. El

cuadro de estadística, actualizado hasta la jornada cuarta, nos indica jornada a jornada si el jugador ha sido alta o baja, los minutos que ha jugado, goles que ha marcado, lesiones y tarjetas; tanto amarillas como rojas.

ACTUALIZACIONES

Las fotos que restan de los más de 400 jugadores, las altas de nuevos jugadores y entrenadores y la información estadística desde la jornada quinta estarán disponibles en las actualizaciones de la base de datos.

DEMARCACIÓN



Al seleccionar esta opción aparece en pantalla un campo de fútbol, el jugador en su demarcación habitual y las flechas que indican su zona de actuación.

NOTAS

Tanto en la ficha del entrenador como en la de los jugadores podrás seleccionar esta opción e incluir tus opiniones, datos relevantes, ceses, goles, lesiones o cualquier otra información acerca de ellos.

El programa archiva esta información, pudiéndose consultar, modificar o imprimir en cualquier momento.

PALMARÉS

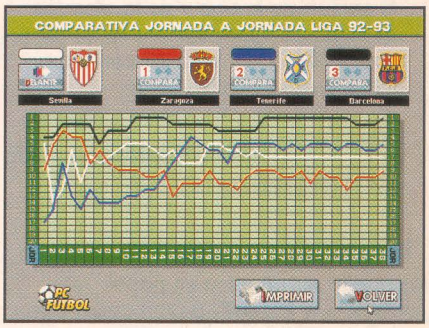
Presenta los datos de las competiciones nacionales y europeas en las que el equipo ha participado o conseguido algún título.

En la parte inferior de la pantalla aparece la información sobre las participaciones y resultados del equipo en Primera División y una gráfica donde vemos la evolución de su clasificación en las 10 últimas temporadas.

COMPARATIVAS

El programa permite realizar la comparativa de estos datos con cualquiera de los equipos; aparece una ventana con los distintos escudos, elige entre los 19 candidatos y visualiza en la pantalla los datos comparados.

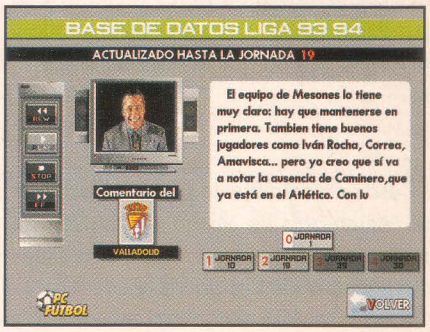
LIGA 92/93



Con esta opción podemos estudiar la evolución de los 17 equipos que estuvieron en Primera División la temporada pasada. Disponemos de una gráfica que nos indica la posición del equipo en cada jornada, pudiéndose comparar hasta con otros 3 equipos.

MICHAEL ROBINSON

La Liga 93/94 y las posibilidades de cada uno de los equipos son analizados y comentados por Michael Robinson, campeón de Europa con el Liverpool y presentador del programa "El Día Después".



El sistema TDC™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca la opinión de nuestro experto. Desde el mando que hay a la izquierda de la pantalla puedes controlar el avance, retroceso o parada del comentario.

Los comentarios pueden imprimirse en papel.

ACTUALIZACIONES

El análisis de la Liga y de la situación de cada uno de los equipos en las jornadas 10, 19, 29 y 38 estarán disponibles en las actualizaciones.

IMPRESIONES

Toda la información de la base de datos puede ser impresa en papel.

Aparecerá el icono IMPRIMIR en todas las pantallas donde esté disponible esta opción.

Al seleccionar este icono un menú nos permitirá elegir número de copias y tipo de impresora:

1 Genéricas
2 Matriciales (EPSON LX Compatible)
3 Láser (LASER JET Compatible)
4 Inyección de tinta (DESK JET Compatible)
5 Grabar en disco como fichero PRINTER. TXT

8 SEGUIMIENTO DE LA LIGA 93/94

El seguimiento de la Liga 93/94 está actualizado hasta la jornada cuarta y se puede mantener al día del mismo modo y al mismo tiempo que la base de datos.

MICHAEL ROBINSON

Desde el seguimiento podemos acceder al comentario de Michael Robinson de cualquiera de los equipos o de la situación general de la Liga 93/94

PARTIDOS DE LA JORNADA

En la esquina superior derecha seleccionamos la jornada que queremos consultar; las cuatro primeras disponen de todos los datos y en el resto podemos ver el calendario y enfrentamientos de cada jornada.

Los enfrentamientos de la semana y sus

correspondientes resultados aparecen en pantalla; seleccionando cualquiera de los partidos dispondremos de toda la información relevante: fecha de celebración, alineaciones de los equipos, resultado, jugadores y minutos en que se marcaron los goles, tarjetas amarillas y rojas, árbitro e incidencias del partido.

CLASIFICACIÓN DE LA JORNADA

Nos indica la clasificación de la jornada, la posición en la tabla de cada equipo y los puntos, positivos y negativos.

Junto a la clasificación se detallan los partidos jugados, ganados, empatados y perdidosy los goles a favor y en contra. Seleccionando sobre la casilla correspondiente, se abre una ventana que nos informa de la composición de cada uno de estos datos.

A la izquierda de la pantalla nos indica el número de goles y tarjetas de la jornada y el acumulado hasta esa fecha en la toda la Liga.

GOLEADORES

El seguimiento incorpora también el estudio de los goleadores.

Aparece en pantalla el listado de aquellos jugadores que hayan marcado gol, encabezado por el «pichichi». Se indica el número de goles, el nombre del jugador y el equipo al que pertenece. Seleccionando sobre la casilla del número de goles, aparece una ventana que nos detalla en qué partidos fueron conseguidos.

También podemos comparar gráficamente la evolución de hasta 3 jugadores en el cuadro que aparece a la izquierda de la pantalla. Pulsa el icono de comparar y a continuación el nombre del jugador en la lista de goleadores.

9 ACTUALIZACIÓN DE LA BASE DE DATOS Y DEL SEGUIMIENTO DE LA LIGA

La base de datos interactiva y el seguimiento de la liga 93/94 están cerrados con fecha 27/9/93 y disponen de toda la información de los equipos y su evolución en la Liga hasta la jornada cuarta.

Las estadísticas e información posterior que genera la Liga, las modificaciones motivadas por el trascurrir de la competición y las altas y bajas de jugadores y entrenadores pueden actualizarse telefónicamente mediante módem IBERTEX o

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

¡¡ACTUALÍZATE!!

Dispondrás de toda la información de la Liga de fútbol 93/94 al alcance de tu mano y a un precio realmente interesante.

Las actualizaciones incluyen:

1. *Todos los datos y estadísticas de la Liga en el momento que se van produciendo.*
2. *Las modificaciones de la base de datos: altas y bajas de jugadores y entrenadores.*
3. *Material gráfico para completar las más de 400 fotos de jugadores, entrenadores y estadios.*
4. *El análisis de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en las jornadas 10, 19, 27 y 38.*
5. *La información de cada uno de los 380 partidos de la Liga: fecha de celebración, alineaciones, resultados, goles y tarjetas.*
6. *La evolución de la clasificación jornada a jornada: partidos ganados, empatados, perdidos, puntos, positivos y negativos.*
7. *El estudio de los goleadores. Desde el jugador que ha marcado un solo gol hasta el pichichi, analizados gráficamente.*

Dos vías para conseguirlas:

1 *Por disquetes:*

Recibirás en tu casa 4 disquetes con toda la información, análisis y fotografías al finalizar las jornadas 10, 19, 27 y 38.

2 *Por módem IBERTEX:*

Conecta con tu módem IBERTEX y recibe al instante las actualizaciones.
El coste del minuto de conexión es de 20 pesetas, independientemente de la ciudad desde donde nos llames.
Cada lunes estará disponible en nuestro servidor toda la información para actualizar la nueva jornada.

Si no tienes módem IBERTEX, puedes solicitarlo en el teléfono (91) 654 61 64 y aprovecharte de un precio muy especial: 14.450 ptas. (Su precio habitual supera las 18.000 ptas.)

Solicita las actualizaciones de PCFÚTBOL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 2:30 y de 4 a 6:30

Si deseo recibir en el domicilio que les indico:
❑ Actualización por disquetes. Por solo 1.995.- pts.
(+250 ptas. de gastos de envio)

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....
Provincia.....Código Postal.....
Fecha de nacimiento...../...../.....DNI.....
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express
Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envia hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID

PCFÚTBOL

por correo grabadas en disquetes.

PCFÚTBOL incluye fotografías de algunos estadios, de todos los entrenadores y de los jugadores estrella de cada equipo. En las actualizaciones se incluyen las fotografías de los jugadores y estadios restantes con el fin de que quede completo el material gráfico de la base de datos.

ACTUALIZACIÓN POR MÓDEM IBERTEX

Para actualizarse telefónicamente es necesario disponer de un módem IBERTEX, es decir, que cumpla la norma V23, instalado en tu PC y con el correspondiente software de emulación IBERTEX.

Llama con el módem al 032 y cuando te pidan la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú.

Es necesario que te identifiques con tu "pseudo" o nombre, que no tiene por qué ser el verdadero, pero que debes utilizar siempre. También deberás teclear tu "password" o palabra clave.

El sistema HOBBYTEX funciona con números y los simbolos * y #. Casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números.

Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través del sistema HOBBYTEX.

Una vez conectado debes ir a la opción de transferencia de ficheros y dentro de esta a la de actualización **PCFÚTBOL.** Elige la jornada o fotografía que quieres recibir. HOBBYTEX nos indicará los pasos a seguir para transferir esos ficheros a nuestro ordenador en forma de "sesiones" (una sesión por fichero).

Acabado el proceso tendremos que utilizar el programa PFCON.EXE, incluido en el disquete de **PCFÚTBOL,** para convertir las "sesiones" IBERTEX en los ficheros de actualización. Desde el directorio donde tengas instalado **PCFUTBOL** (que por defecto es **PCFUTBOL**), teclea:

PFCON C:\DIRECTORIO\SESION y pulsa ENTER.

Donde DIRECTORIO lo sustituiremos por el nombre del directorio donde esté grabada la sesión y SESION será el nombre de la sesión.

Cada vez que añadas un nuevo fichero (jornada o foto) al directorio de PCFUTBOL deberás utilizar el programa ACTUALIZ, que vendrá incluido con la actualización de la jornada 5. Desde el directorio donde tengas instalado **PCFÚTBOL** (que por defecto es PCFUTBOL), teclea:

ACTUALIZ y pulsa ENTER.

Para actualizar cualquier jornada es necesario que estés actualizado hasta la jornada anterior, es decir, tienes que empezar desde la jornada quinta y luego sucesivamente.

ACTUALIZACIÓN POR DISQUETES

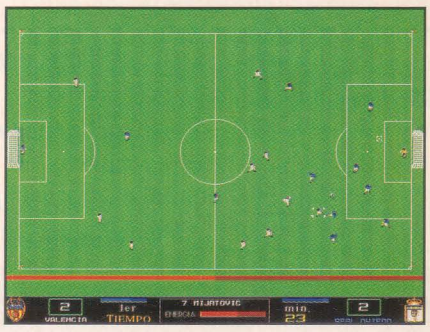
La actualización por disquetes debes solicitarla cumplimentando el cupón de pedido que aparece en la página anterior.

Recibirás 4 disquetes con todos los datos, estadísticas, fotografías y los comentarios de Michael Robinson en las jornadas 10, 19, 27 y 38 junto a instrucciones detalladas para su utilización.

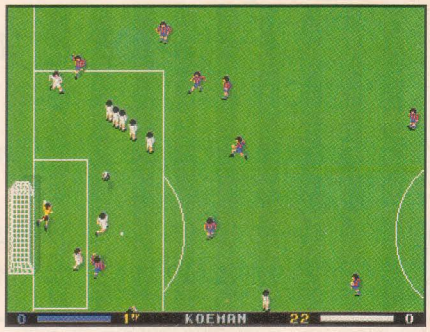
10 COMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL

OPCIONES DE VISIONADO

Campo completo:



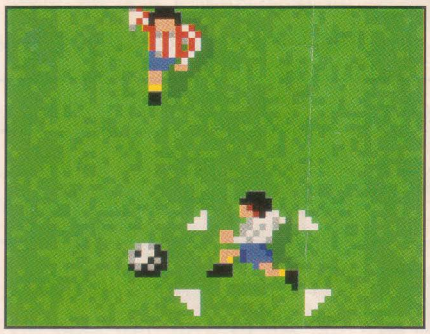
Campo campliado:



Hay dos opciones para visualizar el partido: a campo completo, que permite tener una visión global del partido, y ampliado, con "scroll" en las 4 direcciones.

CONTROL DE LOS JUGADORES

El jugador que controlamos aparece marcado con 4 flechas, pudiendo dirigirle hacia cualquier dirección. Si jugamos con ratón, el jugador se dirige hacia donde marca el cursor. Si lo ponemos sobre el jugador, éste se para.



Ataque:

Si llevamos el balón, mantendremos su control aunque cambiemos de dirección; de esta manera podremos ir driblando a los contrarios. Para perder el balón es necesario que algún jugador del equipo contrario nos haga una entrada con la suficiente habilidad.

Mientras tengamos el balón en nuestro poder mantendremos el control del jugador.

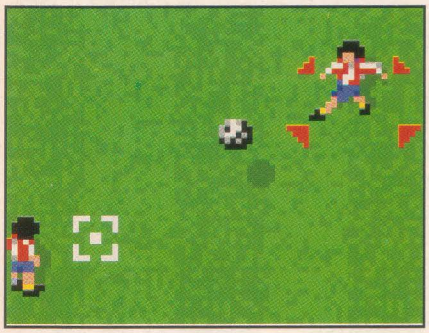
Defensa:

Cuando alguno de los jugadores contrarios lleva el balón, pasaremos a controlar a nuestro jugador más cercano a

él pulsando el botón de acción, que corresponde al botón de disparo en el Joystick, el botón 1 en el ratón y la tecla de acción en el teclado.

Si el jugador contrario realiza un pase, el control pasa automáticamente a nuestro jugador más cercano al punto donde caiga el balón.

PASES



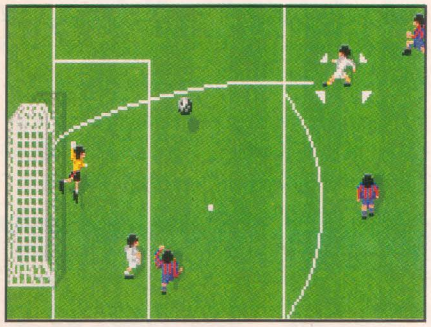
Cuando tengamos el balón podemos pasarlo haciendo un «chut». La dirección será la que llevemos en ese momento y la distancia dependerá de la fuerza con que lo lancemos, que aparece indicada con una línea azul en el marcador.

Al pulsar el botón de acción la fuerza irá aumentando; en el momento que sueltes, se producirá el «chut» con la fuerza indicada.

Cada vez que lancemos el balón aparecerá una marca de caída en forma de recuadro blanco que indica el punto aproximado donde caerá el balón. El jugador más cercano correrá a ese punto en busca del balón y las flechas, indicando que tenemos control sobre él, pasarán a ese jugador.

TIRO A PUERTA

Si nuestro «chut» va dirigido hacia la portería, el balón tomará la dirección más apropiada para entrar, aunque nuestro ángulo de tiro no sea el correcto, ya que sólo podemos chutar en la dirección en la que avancemos.



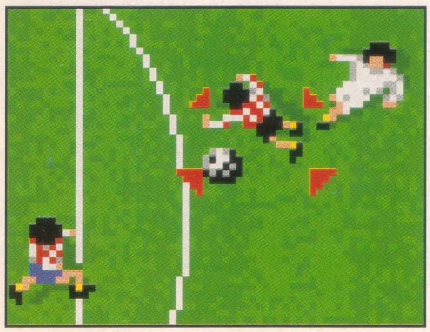
ENERGÍA

Tanto en los «chuts» como en los pases, la fuerza con que salga el balón dependerá también de la energía de nuestro jugador.

EFECTOS

Además tenemos la posibilidad de imprimir un pequeño efecto al balón, pulsando los controles de dirección hacia donde queramos que vaya, cuando ya esté en el aire.

ENTRADAS



Para quitarle el balón a un contrario deberás entrarle desde delante; para ello, pulsa el botón de acción y manténlo pulsado hasta que el indicador de fuerza marque la necesaria; suelta el botón y tu jugador se lanzará a los pies del contrario para arrebatarle el balón.

Si intentas entrar desde atrás casi seguro harás falta al jugador contrario.

Si nadie tiene el balón al pulsar el botón de acción te lanzarás al suelo deslizándote más rápidamente que con la carrera, con lo que podrás llegar antes a por un balón.

REMATES

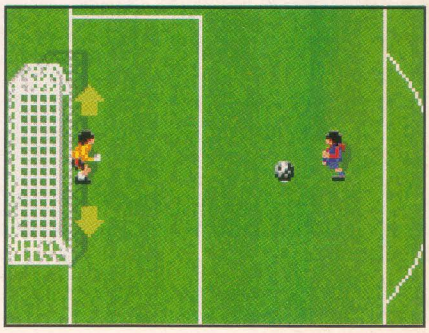
En el momento de recibir un balón podemos rematarlo para alejar el peligro o intentar el gol sin dar tiempo al contrario para que nos lo quite. Para ello sólo tenemos que tener pulsado el botón de acción en el momento en que el balón llegue a nuestro jugador.

El balón saldrá en la dirección en que se encuentre en ese momento nuestro jugador.

El PORTERO

El portero actúa de forma autónoma durante el desarrollo normal del encuentro; sólo tendrás que controlarle después de que detenga un balón para decidir la fuerza y dirección del saque de puerta. También tendrás el control en los penalties y las faltas directas.

PENALTY



Cuando cometas una falta en el área tendrás que detener el penalty. En ese momento el control pasa al portero y tienes que decidir hacia dónde tirarte para detener el balón.

Cuando el penalty es a tu favor, el tiro se realiza como cualquier «chut», pero desde el punto «fatídico».

FRIQUI

Cuando cometas una falta directa se formará una barrera y el control pasará, al igual que en los penalties, a tu portero para que decidas hacia qué dirección debes tirarte para detenerla. Cuando la falta es a tu favor, el tiro se realiza como cualquier «chut». Es interesante inprimirle efecto para sortear la barrera.

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES EN LA LIGA ENTRENADOR Y MANAGER

Cada jugador en el campo actuará con sus características personales de juego, resumidas en cuatro: velocidad, resistencia, agresividad y calidad; además, habrá que tener en cuenta su función: portero, defensa, medio o delantero, su área de actuación y su energía.

La velocidad la comprobaremos en carrera. La resistencia afecta a la rapidez con la que el jugador pierde o recupera energía. Los jugadores más agresivos robarán más balones, aunque tienen más posibilidades de cometer faltas. La calidad afecta en cada jugador según su función, por tanto, aunque cualquier jugador pueda hacer funciones en posiciones distintas del campo, su calidad sólo se verá reflejada en el campo si actúa en su puesto. Por ejemplo: un delantero haciendo las funciones de portero será un pésimo guardameta.

Tendremos que ir construyendo nuestro equipo titular colocando a los jugadores según sus características en los lugares más adecuados a la táctica que queramos utilizar

11 PARTIDO AMISTOSO

El control del juego es el descrito en el punto anterior. Selecciona equipo y rival y recuerda que no participas en ninguna competición, por lo que puedes jugar para entretenerte, coger el "tacto" a los controles, probar jugadas, etc...

12 LIGA ARCADE

Esta opción reproduce fielmente el campeonato de la temporada 93/94, siguiendo el calendario real de 38 jornadas. Puedes jugar con cualquiera de los 20 equipos, enfrentándote con el resto, que podrán estar controlados por el ordenador o hasta por19 contrarios.

En la Liga arcade tu habilidad en el manejo de los jugadores es la clave del éxito. Los controles son los descritos en el punto 10.

El programa te permite comenzar una Liga nueva o cargar una previamente grabada en el disco.

MENÚ LIGA ARCADE

Desde el menú de la Liga arcade podemos ver la clasificación de la Liga, los resultados de la jornada, jugar un partido o pasar el turno al siguiente jugador y grabar nuestra posición en la Liga para cargarla en otro momento.

PANTALLA DE COMIENZO DE PARTIDO

Se jugarán todos los partidos donde intervenga cualquiera de los jugadores seleccionados. Antes de cada enfrentamiento aparece la pantalla de comienzo de partido indicando la jornada, los equipos rivales (donde el que aparece en la izquierda es el que juega en casa) y te permite elegir los controles, la duración del partido y el tamaño del campo.

NOTA

Las teclas predefinidas no producen interacciones que dificulten el control de los jugadores. Si utilizas la opción de redefinir teclado debes tener en cuenta que determinadas conbinaciones de teclas pueden producirlas.

PANTALLA FIN DE PARTIDO

Indica el resultado, los jugadores y minutos en que han marcado los goles y las tarjetas recibidas.

FIN DE LA LIGA

Cada jornada, y desde el menú principal, podemos informarnos de los resultados y la clasificaciones. Transcurridas las 38 jornadas habrá un campeón de Liga. **¡¡ SUERTE!!**

13 LIGA ENTRENADOR

En esta Liga debes tomar las decisiones como entrenador, las alineaciones que realices, los cambios, las tácticas y demarcaciones, que serán seguidas a rajatabla por tu equipo.

El desarrollo de la competición es similar a la Liga arcade, pero debes tener en cuenta los siguientes elementos:

MENÚ LIGA ENTRENADOR

Junto con la posibilidad de ver la clasificación y los resultados de la jornada, dispones de tres opciones como entrenador de tu equipo:

ALINEACIÓN

De los jugadores que componen tu plantilla debes elegir un 11 inicial y 5 convocados. Por defecto encontrarás una alineación; realizar cambios en ella es muy sencillo: selecciona el jugador a sustituir y a continuación el que le sustituye.

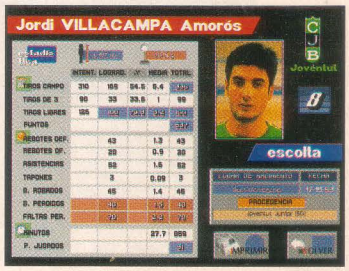
Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET

DINAMIC MULTIMEDIA

Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles

PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.
Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.

Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.

Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.

Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.

Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....
Provincia.....Código Postal.....
Fecha de nacimiento...../...../.....DNI.....
Teléfono.....
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envia este cupón hoy mismo a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID

No existe ninguna limitación a la hora de decidir la alineación, pero si cambias jugadores de su demarcación habitual, estos no jugarán a pleno rendimiento. Es decir, Zubizarreta está mejor debajo de los palos que en la delantera, pero su demarcación definitiva la debes decidir tú.

Esta misma pantalla nos aparece en el descanso y al pedir algún cambio en el transcurso del partido.

Cada uno de los jugadores dispone de información sobre su demarcación, posición en el campo, área de actuación y características técnicas, valoradas con cinco parámetros entre 0 y 99: velocidad, resistencia, agresividad, calidad y energía. Esta última estará siempre en 99 cuando comencemos el partido.

TÁCTICAS

Definida la alineación debes elegir la táctica adecuada para el rival del próximo partido. Tienes definida una táctica por defecto que incluye demarcaciones de los jugadores y áreas de actuación, pero puedes elegir entre seis predefinidas (3-4-3, 4-4-2, etc..) o puedes diseñarte tu propia táctica y grabarla o cargarla cuando lo creas conveniente.

Crear tu propia táctica es realmente fácil y muy útil dependiendo del rival. Cada jugador esta representado en el campo por su dorsal y puedes situarlos en la posición que creas más adecuada con la opción MOVER JUGADOR.

Una vez en la nueva posición defines su área de actuación. Para definir un área nueva, pulsa el icono DEFINIR ÁREA y desliza los límites del área actual hasta conseguir el tamaño deseado; pulsa el icono FIN cuando hayas definido el área.

Los jugadores saltarán al campo con estas indicaciones y las seguirán fielmente.

Debes tener en cuenta que cada jugador tiene más calidad en su demarcación y que a áreas más grandes el jugador se cansará más y le será más difícil abarcarlas. Sopesa todos estos datos cuando estés diseñando tus tácticas.

ENTRENAMIENTO ESPECIFICO

Desde la pantalla de tácticas debes decidir el entrenamiento específico; dispones de un tiempo total y debes distribuirlo entre las 3 líneas del equipo dependiendo del planteamiento, defensivo u ofensivo, que quieras dar al partido.

Cuanto más entrenas a una línea del equipo, más resistencia y calidad tendrán, aunque no quede reflejado en sus características técnicas.

El entrenamiento específico es más efectivo si las tácticas que eliges son concordantes con él. Si quieres plantear un partido ofensivo, además del entrenamiento de la línea de ataque, es conveniente que sitúes suficientes delanteros.

VER RIVAL

Aparece la alineación de nuestro equipo y del próximo rival, indicándose las características técnicas de cada uno de los jugadores y la media de cada equipo. También podemos ver la última alineación del rival.

Estudiar a nuestro rival es importante para tomar las decisiones sobre nuestra alineación, tácticas y entrenamiento específico. No es lo mismo jugar contra el Barcelona en el Nou Camp que contra el Lleida en nuestro feudo.

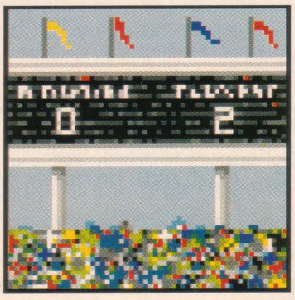
TIPOS DE PARTIDO

Una vez tomadas todas las decisiones desde tu puesto de entrenador aparece la pantalla de comienzo de partido.

Elige tiempo de duración, tamaño del campo y tipo de partido.

Hay 3 tipos de partidos:

1.- Resultado:



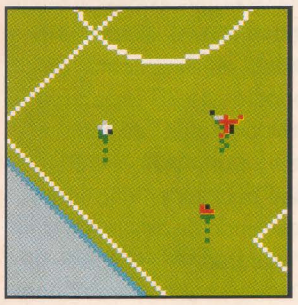
Para aquellos jugadores que sólo quieren que influyan sus decisiones como entrenador. El ordenador analiza tus decisiones, las características técnicas de los jugadores de ambos equipos, el campo de juego y con todos estos elementos decide el resultado más probable.

2.- Visionado:

Ves el partido en la pantalla del ordenador como si fuera una retransmisión de televisión. Puedes ver las oscilaciones del marcador, los jugadores que marcan o reciben tarjetas.

El resultado depende de las variables antes mencionadas

3.- Interactivo:



Esta opción suma a un partido arcade, donde la habilidad es la clave, todas las decisiones que hayas tomado como entrenador. Los jugadores serán los que hayas alineado, podrás realizar cambios y la situación en el campo será la que hayas definido en la pantalla de tácticas.

Tanto en el partido visionado como en el interactivo deberás decidir el tamaño del campo. Recomendamos el campo completo a los jugadores que prefieran disponer de una visión global del partido y el ampliado a los que crean más en su habilidad sobre el terreno de juego.

DESARROLLO DE LA LIGA

El desarrollo de la Liga es igual al descrito en el punto 12 con la incorporación de las posibilidades descritas en este apartado.

14 LIGA MANAGER

El control sobre el equipo es total. Además de las decisiones de entrenador tienes que encargarte de las de manager: fichajes y finanzas.

Tu acierto en las decisiones económicas y tu habilidad en el fichaje de jugadores serán fundamentales a la hora de ganar la Liga.

El desarrollo de la competición es similar a la Liga entrenador, pero debes tener en cuenta los siguientes elementos:

MENÚ LIGA MANAGER

Junto con la posibilidad de ver la clasificación y los resultados de la jornada y de tomar decisiones como entrenador, puedes realizar fichajes y controlar las finanzas del club.

FICHAJES

Como en la Liga real, realizar fichajes y vender jugadores es importantísimo para las aspiraciones y finanzas de un club.

COMPRAR JUGADORES

Aparecen en pantalla los jugadores que se encuentran transferibles, junto a sus características técnicas, demarcación y precio.

Estrellas internacionales

Además de los jugadores de equipos españoles, pueden aparecer estrellas internacionales. Sus características técnicas están acordes con su precio, pero... ¿a quién no le gustaría contar con Van Basten o Bergkamp en sus filas?.

Ofertas económicas

El programa te informa del dinero que tienes disponible. Selecciona el jugador que quieras comprar; si aceptas el precio, el fichaje es seguro. También puedes realizar una oferta inferior, pero en este caso puede ser rechazada, perdiendo el turno para comprar a ese jugador y teniendo la posibilidad de que se adelante otro equipo, pero en caso de que sea aceptada, conseguirás un ahorro de dinero importante para tu equipo. La decisión, como siempre en **PCFÚTBOL**, es tuya.

VENDER JUGADORES

Del conjunto de tu plantilla puedes poner a la venta un jugador. Cada uno de ellos tiene un precio fijado por el ordenador, pudiendo subirlo o bajarlo. Cuanto más bajo sea el precio, más posibilidades tienes de venderlo, pero menos rentable será para tus arcas.

En el transcurso de la siguiente jornada el ordenador te informa de la oferta de mayor importe; puedes aceptarla o rechazarla. En el caso de que no hubiera ofertas o de que la rechaces, puedes mantener durante más jornadas el jugador a la venta o sustituirlo por otro jugador, seleccionándolo del listado de tu plantilla, o no poner a la venta ningun jugador seleccionando la posición vacía del listado.

Si algún equipo iguala el precio que has pedido por el jugador, el fichaje se realizará automáticamente.

FINANZAS

La gestión de las finanzas del club te permite mejorar tu plantilla y primar a tus jugadores para poder terminar la temporada lo más alto posible en la tabla; pero no es tarea fácil; cuidado con cometer imprudencias porque puedes llevar el equipo a la ruina y verte obligado a ceder el control al ordenador o a abandonar la Liga.

CAJA

Dispones de una caja inicial, proporcional al presupuesto real del equipo, que se verá incrementada por los ingresos y reducida por los gastos.

Ingresos

La gestión de la caja es semanal, por lo que el importe de los abonos anuales se contabiliza semanalmente junto a la taquilla de los partido. Además, cuentas con los ingresos por vallas publicitarias y por la venta de jugadores.

Gastos

Los gastos generales del club son fijos y los deberás pagar semanalmente. Las primas deberás pagarlas cuando decidas darlas y el resultado del partido sea el acordado. Debes pagar también los intereses al14% de los créditos de que dispongas, la devolución de los mismos y los importes de compras de jugadores.

Balance

El balance refleja tu disponibilidad de dinero al sumar la caja con el crédito que hayas solicitado.

Números rojos y quiebra.

El programa te permite mantener los números rojos durante 3 semanas, durante las cuales podrás recomponer tu situación financiera. Pasado ese plazo sin solucionar la situación, tu equipo quiebra. Cuando hay otros jugadores, el ordenador se hace cargo de la gestión del equipo y, cuando juegas solo, te impide continuar la Liga debiendo comenzar de nuevo.

DECISIONES ECONÓMICAS

Desde esta pantalla tomas las decisiones económicas que se verán reflejadas en la situación de tu caja.

Dispones de información sobre el dinero que tienes en caja, el crédito del que dispones y el número de semanas que tienes para devolverlo.

PRECIOS

Puedes decidir el precio de entradas y vallas publicitarias. Debes tener en cuenta que no todos los partidos tienen el mismo interés para el público y anunciantes. El rival, su posición en la tabla y la tuya propia son fundamentales a la hora de ajustar los precios. A veces se recauda más con una mayor entrada y un menor precio que viceversa. La decisión es tuya.

CRÉDITO

Puedes aumentar el crédito hasta un nivel máximo que depende del presupuesto real de cada equipo. También puedes decidir el número de semanas para devolverlo, pero teniendo en cuenta que el máximo viene determinado por el número de jornadas que restan para el final de la temporada, es decir, antes de comenzar dispondrás de 38 semanas y en la última jornada sólo de1 semana.

También puedes disminuir el crédito en el importe que decidas en una jornada concreta, reduciendo de este modo el importe de los intereses.

PRIMAS

Puedes primar a tu equipo por ganar o empatar. El importe de las primas se incrementa dependiendo del presupuesto real del equipo, teniendo cada uno un límite máximo por partido. A mayor prima mayor motivación de tus jugadores, pero recuerda que el dinero no siempre lo es todo.

15 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

En el diseño, desarrollo y producción de **PCFÚTBOL** hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM´s GFX™ v2.0, herramientas de programación destinadas a la

creación de potentes bases de datos gráficas. Desarrolladas por el equipo de ingenieros de software de DINAMIC MULTIMEDIA la version 2.0, utilizada en PC BASKET y **PCFÚTBOL** incluye todas la mejoras incorporadas en 1993:

Fundidos por interrupciones.
Rutinas de impresión en pantalla.
Realización de «scroll» más suave.
Rutinas espeíificas para procesadores 386 y superiores.

PCFÚTBOL utiliza en conjunción con las GFX™ los FICHEROS.DFG (Dinamic Fast Graphics) que permiten acelerar el manejo de gráficos tanto en memoria como en impresión en pantalla.

Hemos realizado mejoras en las rutinas de impresión incorporando cuadros y letras en negrita (en las impresoras que lo permiten) y gráficos en las impresoras láser.

Se han previsto las actualizaciones del programa por módem y por disquete, siendo la primera base de datos "abierta" de este tipo.

En productos CD-ROM el vídeo será un standard; mientras tanto hemos incorporado el sistema TDC™ (Televisión Compacta Digital) que nos acerca sus posibilidades a los ordenadores que de momento carecen de él.

En definitiva, **PCFÚTBOL** es un gran avance sobre productos anteriores de DINAMIC MULTIMEDIA.

Desde ya estamos trabajando para seguir ofreciendo la máxima calidad en próximos productos multimedia-Interactivos.

ALGUNOS DATOS DE INTERÉS SOBRE PCFÚTBOL

Extensión del programa sin comprimir: 3 Megabytes.

Número de fichas gráficas: 450

Horas lineales dedicadas al desarrollo del producto: 5.280.

CONSIGUE CON PC FUTBOL LOS PERIFERICOS QUE NECESITAS PARA TU PC

LLAMANDO AL TELEFONO 91 380 28 92

MAIL VXC VENTA POR CORREO

GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250 -

GASTOS DE ENVIO URGENTE - 750 -

O VINIENDO A TUS TIENDAS

CENTRO MAIL

MADRID (Atocha) — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25
MADRID (SOL) — Calle Montera, 32, 2º Tel: 522 49 79
BARCELONA (Placa Catalunya) — Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10
ZARAGOZA — Cent. Comercial Independencia Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA — Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA — Calle Las Morerillas, 6 Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA — Calle Alemania, 5 Tel: 58 25 82
BURGOS — Av. Reyes Católicos, 18. Trasera Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID — Edificio El Zoco (Posterior) Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA — Calle Soledat, 12 Tel: 464 46 97
BILBAO — Pza. de Arriquíbar, 4 Tel: 410 34 73
BARCELONA (Placa Sants) — Carrer Sant Crist Esquina Carrer Almeria
PROXIMA APERTURA

BLASTER™

Sound BLASTER Pro 21.900

Sound BLASTER 16ASP 41.900

Video BLASTER 54.900

VideoSpigot 49.900

Sound BLASTER CD 69.900

TODOS LOS PRECIOS LLEVAN EL IVA INCLUIDO

EQUIPO DE DISEÑO

Base de datos, seguimiento, Liga entrenador y manager
Carlos Abril
Simulador de fútbol
Pedro Sudón
Rutina de «scroll»
Juan Carlos García
Instalador y rutina de impresiones gráficas
Ignacio Abril
Gráficos y digitalizaciones
Snatcho
Efectos sonoros
Víctor Ruiz
Músicas
Rubén Rubio
Documentación base de datos y asesoramiento futbolístico
Gaby Ruiz
Ilustración
Angel Luis González
Director de arte
Jesús Caldeiro
Fotografías base de datos
Editorial DON BALON,S.A.

PCFÚTBOL es una producción de Víctor Ruiz para **DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.**

Imprime **Altamira** Ctra. Barcelona, km.11,200 - Madrid
Depósito Legal: M-29546-1993

GARANTÍA

PCFÚTBOL está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad. Si tienes poblemas para instalar el programa en tu ordenador según indican las instrucciones de instalación detalladas en el punto 2 y crees que el producto es defectuoso, remítenos el disquete por correo certificado indicándonos tus datos personales. El disquete será repuesto a vuelta de correo sin ningún coste.

Importante:
Si no eres usuario registrado no olvides remitirnos junto al disquete defectuoso la tarjeta de registro.

USUARIO REGISTRADO

Junto con **PCFÚTBOL** se incluye una tarjeta respuesta para que te conviertas en usuario registrado.

Dedica unos segundos a completar y enviar la ficha, es tan sencillo como importante.

Como usuario registrado tendrás acceso a la línea telefónica de consultas sobre el programa, garantía para discos defectuosos y envío de disquetes en formato 5.25" ó 3.5" de baja densidad.

Tendrás también la posibilidad de recibir información acerca de nuevos productos, ofertas especiales y proyectos futuros que te mantendrán al día de todas las tecnologías multimedia-interactivas, incluido el CD-ROM.

Teléfono de ayuda al usuario registrado: (91) 654 61 75

Horario:de lunes a viernes de 6 a 8 P.M.

SUGERENCIAS PARA LA VERSIÓN 3.0 DE PCFÚTBOL

Nombre y apellidos:.....
Dirección:.....
Localidad:.....Provincia:.....
Código postal:.....Teléfono:.....Edad:.....
¿Eres usuario registrado? ❑Si ❑No Modelo de PC ❑ 286 ❑386 ❑ 486 ❑ Pentium

Sobre la base de datos interactiva:

Sobre el seguimiento de la Liga:

Sobre el juego de simulación:

Otras: (Presentación, manual, facilidad de uso, etc.)

LÍNEA DIRECTA

PCFÚTBOL es un programa abierto que intentamos mejorar versión a versión. Si contamos con la ayuda de todos vosotros el resultado será más interesante y fructífero.

Para ello os invitamos a que seáis nuestros mejores críticos y nos enviéis por escrito vuestros puntos de vista, sugerencias, ideas y críticas para incorporar en la versión 3.0.

Escribe a **DINAMIC MULTIMEDIA**
(Puedes utilizar fotocopias de esta página o utilizar cualquier otro papel).
Sugerencias **PCFÚTBOL** versión 3.0
Ciruelos #4
San Sebastián de los Reyes.
28700 MADRID.
¡¡ Gracias!!

PROGRAMADORES

En **DINAMIC MULTIMEDIA** siempre estamos dispuestos a evaluar tu programa, ya sea un proyecto acabado o en fase de producción.

Los programas pueden ser utilidades, herramientas de programación, entretenimiento, rutinas,...y también diseños gráficos, músicas, dibujos, comics, guiones, etc.

Si estás interesado en enseñarnos tu trabajo no lo dudes y ponte en contacto con nosotros.

COPYRIGHT

PCFÚTBOL
está producido y editado por
DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

PCFÚTBOL *versión 2.0*
Liga 93/ 94. Octubre 1993.

COPYRIGHT 1993
DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.
Aviso Legal:
Prohibida la reproducción, transmisión y alquiler de este programa sin la autorización expresa y por escrito de DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTICIAS DINAMIC MULTIMEDIA

CRÍTICAS PCBASKET

La acogida de PCBASKET entre los usuarios ha sido fantástica; la prensa especializada también ha sido unánime a la hora de enjuiciar el interés, la calidad y el planteamiento innovador del programa. Unos ejemplos:

pcmanía

"PCBASKET se trata de un programa original, entretenido, bien realizado y recomendable"

"PC BASKET ofrece un nuevo punto de vista sobre los simuladores deportivos"

Calificación: 86 sobre 100.

MICRO Manía

"Una canasta de tres puntos"

"Buen baloncesto, completa base de datos y producción española"

Calificación: 88 sobre 100.

PC WORLD

"El realismo está suficientemente demostrado"

"Desde el más chico hasta el más mayor tienen cabida en este programa"

Calificación: Muy bueno, 4 sobre 5.

PC review

"PCBASKET es hasta cierto punto revolucionario"

"Los movimientos y animaciones de los jugadores son fenomenales"

"Los sonidos acompañan al juego de la manera más realista posible"

Calificación: 8 sobre 10.

PRESENTACIÓN LIGA ACB DE BALONCESTO

DINAMIC MULTIMEDIA estuvo presente en la jornada inaugural de la Liga **ACB** de baloncesto 93/94 celebrada en Zaragoza. Los aficionados pudieron disfrutar de **PCBASKET** en los ordenadores preparados al efecto en el stand de **IBM**; el ambiente fue de fiesta y todos disfrutamos de una gran velada de baloncesto.

NOTICIAS DINAMIC MULTIMEDIA

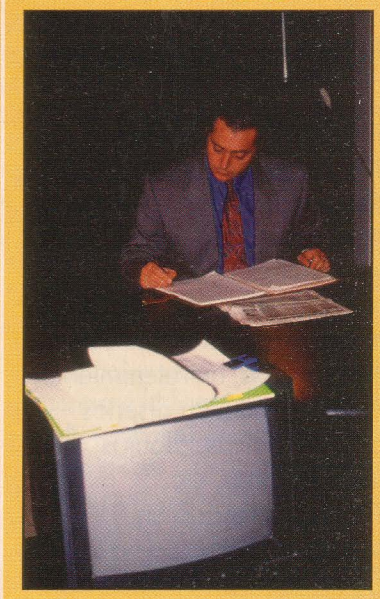
De izquerda a derecha: Snatcho (gráficos), Carlos Abril (programa), Victor Ruiz (productor), Juan Carlos García (rutinas de apoyo), Gaby Ruiz (base de datos y documentación), Rubén Rubio (músicas) y Pedro Sudón (simulador de fútbol).
En el centro: Michael Robinson (análisis y comentarios)

EL EQUIPO PCFÚTBOL

En la realización de PCFUTBOL han colaborado más de 10 personas; cada una de ellas especialista en un área determinada, pero con un objetivo en común: conseguir el programa de FUTBOL más completo para ordenadores PC y compatibles.

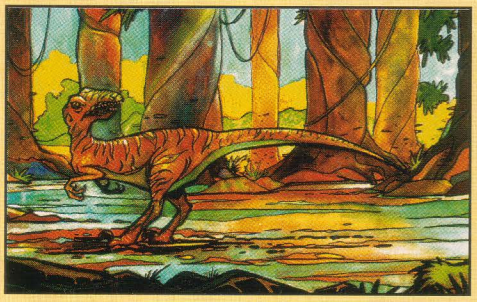
En la foto vemos al equipo PCFUTBOL casi al completo rodeando a Michael Robinson en una de las pausas de la sesión de filmación para el sistema TCD™.

VERSIÓN CD-ROM



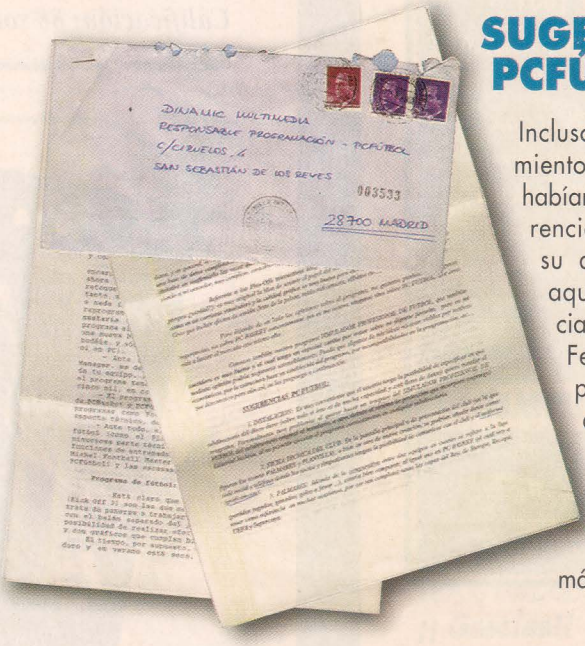
Para aquellos de vosotros que tengáis CD-ROM o que penséis comprarlo, os avanzamos que ya estamos trabajando en la versión CD de PCFÚTBOL. En la foto se ve uno de los instantes de la filmación de los comentarios de Michael Robinson que incorpora la versión, además de imagenes reales de la Liga de fútbol.

PRIMERAS IMÁGENES DE DINOSAURIOS



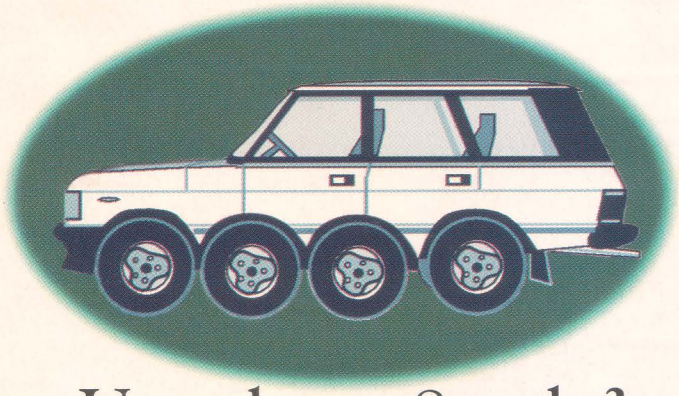
Sí; como podéis ver, en **DINAMIC MULTIMEDIA** también estamos inmersos en la DINOMANÍA.

Aquí está la primera imagen de nuestro próximo programa, que vamos a dedicar por completo a los DINOSAURIOS.



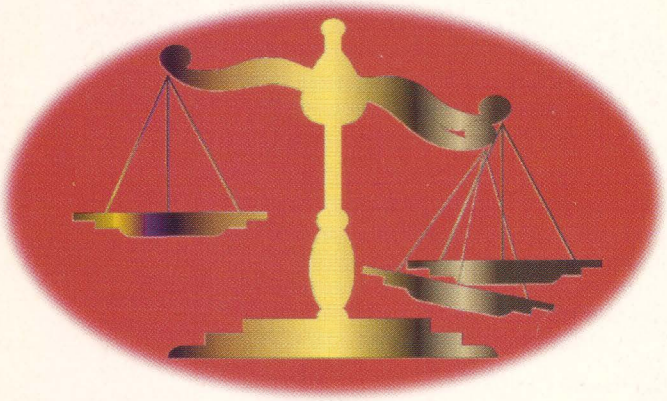
SUGERENCIAS PCFÚTBOL

Incluso antes del lanzamiento de **PCFÚTBOL** ya habíamos recibido sugerencias para incluir en su desarrollo. Desde aquí damos las gracias a Bruno Nievas y Fernando Morillo por sus ideas y os animamos a todos a seguir su ejemplo. Entre todos **PCFÚTBOL** 3.0 será todavía más interesante.



¿ Un coche con 8 ruedas?

¿ Un día de 48 horas?



¿ Un kilo de 2.000 gramos?

Fenómenos. Extraños.

Nos llaman fenómenos porque damos el doble. Y lo más extraño, es que nos gusta.

Por algo, PCManía es la única revista que te regala todos los meses 2 discos de Alta Densidad. 6 Megas de información gratis en cada número.

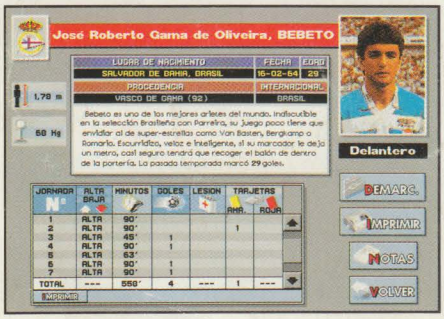
Desde luego, es extraño dar el doble que los demás... a no ser que seas un fenómeno.

El doble de información

La Liga de FÚTBOL se decide en tu PC.

El mejor juego de simulación, una base de datos interactiva y el seguimiento de la Liga 93/94.

Todos los equipos de primera división: escudos, estadios, presidentes, entrenadores, presupuestos, etc...

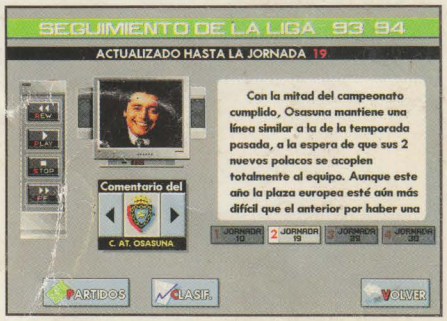


Más de 400 jugadores analizados: procedencia, trayectoria, demarcación, etc... La ficha de cada jugador puede ser listada en tu impresora.

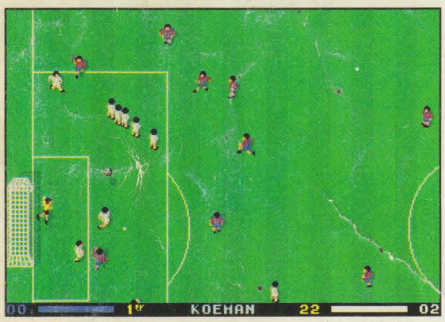
Seguimiento de la Liga: calificaciones por jornada, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc...

Actualizaciones de la base de datos: fichajes, ceses, fotografías de jugadores, notas del usuario, etc...

MICHAEL ROBINSON, campeón de Europa con el Liverpool y presentador del programa "El día después" es nuestro "fichaje estrella" de la temporada.

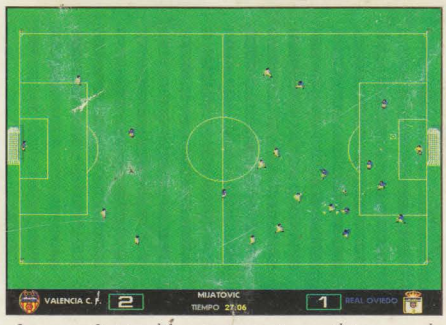


Las posibilidades de cada uno de los equipos son analizadas por "Robin". El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca la opinión de nuestro experto.



Un simulador-arcade que te permite control total de los 11 jugadores: regates, pases, faltas, barreras, "friquis", penalties, etc...

De 1 a 20 jugadores. Enfréntate a tus amigos o al ordenador usando el teclado, el joystick o el ratón de tu PC.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo, o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones

Un simulador-manager donde decides el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada.

Estudia el mercado de jugadores, decide los fichajes, realiza ofertas y consigue los mejores componentes para mejorar tu plantilla.

Controla las finanzas del Club. Decide el precio de las entradas, de la publicidad, ofrece primas a tus jugadores, pide créditos, etc...